Inhaltsverzeichnis:

1. Prolog ..... Seite 01
2. Zum Spiel ..... Seite 01
2.1 Einleitung ..... Seite 01
2.2 Hinweise ..... Seite 02
2.3 Die Steuerung ..... Seite 02
3. Spielvorbereitungen ..... Seite 03
4. Darstellungen der Felder ..... Seite 05
5. Der Spielablauf ..... Seite 06
5.1 Der Spielablauf ..... Seite 06
5.2 Die Trollphasen ..... Seite 06
5.2.1 Die Trollvermehrungsphase ..... Seite 07
5.2.2 Die Troll-Angriffsphase ..... Seite 07
5.3 Die Drachenphase ..... Seite 08
5.4 Die Spielerphasen ..... Seite 09
5.4.1 Die Verstärkungsphase ..... Seite 09
5.4.2 Die Spieler-Angriffsphase ..... Seite 10
5.4.3 Eroberung von Truhen ..... Seite 11
6. Die Kampfregeln ..... Seite 12
7. Epilog ..... Seite 16

Krieg um die Krone I

1. Prolog

Es war einmal zu einer Zeit, als der Mensch noch nicht die uneingeschränkte Herrschaft über die Erde innehatte. Das Land wurde hauptsächlich von den grausamen Trollen beherrscht. Auch gab es noch Drachen, die die Menschen furchtbar tyrannisierten. Die Menschen nannten nur sehr kleine Gebiete ihr eigen, und selbst dort waren sie vor den Übergriffen der Monster, ja selbst vor ihren Artgenossen nicht sicher. Diese Reiche waren so klein, daß die jeweiligen Herrscher höchstens den Titel "Baron" führten.

Eines Tages kamen die Barone überein, daß es so nicht weitergehen könne. Bei einem Treffen einigte man sich darauf, daß die Menschen einen König benötigten, der sie vereint gegen die Trolle führen sollte. Nicht einigen konnte man sich jedoch darüber, wer von den Baronen nun König werden sollte. Mann stritt und jeder versuchte seine Eignung über die der anderen zu stellen.

Da bat ein weiser, alter Mann um Gehör. Er schlug vor, daß derjenige König werden solle, der sich als der beste Anführer und Feldherr erweisen würde, da nur einem solchen Herrscher ein Sieg über die Trolle gelingen könne. Die Barone stimmten zu, fragten sich aber, wie man diesen ermitteln könne. Doch der Alte wußte Rat. Er ließ für jeden Baron drei Symbole der Macht anfertigen, nämlich Krone, Zepter und Reichsapfel.

Diese verschloß er in Truhen. Jeder Baron erhielt einen Schlüssel zu den drei Truhen, die seine Symbole enthielten. Die anderen Truhen ließen sich damit nicht öffnen. Der Alte fügte noch - ob aus Weisheit oder aus Bosheit ist nicht überliefert - eine leere Truhe hinzu, zu der auch kein Schlüssel paßte. Die Truhen verteilte er so im ganzen Land, daß die Barone zwar wußten, wo die Truhen waren, aber nicht, welche Truhe zu wem gehörte. Sie wußten nur, daß sich keine ihrer eigenen Truhen in ihren Ländereien befanden. Nun machten sie sich daran, die Gebiete mit den eigenen Truhen zu finden und zu erobern. Denn wer zuerst alle seine drei Symbole der Macht in den Händen halten würde, der sollte auch der neue König werden. Jahre eines erbarmungslos geführten Krieges gingen ins Land, denn es war wirklich keine leichte Aufgabe. Oft drohten sogar die Trolle die Oberhand zu gewinnen, da sich die Menschen gegenseitig schwächten. Wir wissen nicht wie diese Kriege ausgegangen sind - aber Sie werden es bald herausfinden...

2. Zum Spiel

2.1 Einleitung

An dieser Stelle setzt das Spiel ein. Die Spieler verkörpern natürlich die Barone. Dabei haben sie es nicht nur miteinander zu tun, sondern müssen sich auch noch gegen die Trolle behaupten. Möglicherweise werden sie sogar von einem Drachen heimgesucht.

2.2 Hinweise

Lassen Sie bitte während des ganzen Spieles das Diskettenlaufwerk eingeschaltet, da das Programm sonst beim Versuch nachzuladen "abstürzen" könnte.

Außerdem sollten Sie eine formatierte Diskette bereithalten, auf der Sie den Spielstand abspeichern können. Die Speicherdiskette darf schon beschrieben sein. Den anderen Files passiert nichts. Allerdings müssen noch mindestens dreißig Blöcke für die Speicherung frei sein. Sicherheitshalber empfiehlt es sich, den Spielstand nicht auf der Spieldiskette zu sichern, sondern dafür eine Extradiskette zu verwenden. Bei der Benutzung mehrerer Disketten können verschiedene Spielstände abgespeichert werden.

Nach einigen Sekunden Ladezeit gelangen Sie in das sogenannte "Intro", in dem dieses und andere Programme vorgestellt werden. Sie können es mit einem Tastendruck wieder verlassen. Der Computer lädt nach, und zeigt nach einigen Sekunden das Titelbild. Auch hier kommen Sie durch einen Tastendruck weiter. Anschließend wird das Hauptprogramm geladen und das Spiel beginnt.

2.3 Die Steuerung

Nahezu alle Eingaben während des Spieles sind joystickgesteuert. Schließen Sie bitte einen Joystick an Controlport #2 (der neben dem Ein/Aus-Schalter) Ihres C64 an. Es gibt verschiedene Steuerungs- und Eingabemodi.

Bei Alternativentscheidungen erscheint ein pulsierendes Schwert auf dem Bildschirm, das Sie mit dem Joystick über den Bildschirm bewegen können. Positionieren Sie es so, daß seine Spitze auf das Wort "Ja" oder "nein" zeigt, welches Sie anwählen möchten. Drücken Sie dann den Feuerknopf. Das Schwert müßte verschwinden und das Programm fortfahren. Ist das Schwert noch vorhanden, so zeigte seine Spitze nicht in den anwählbaren Bereich.

Sind keine Begriffe, sondern Ländereien anzuwählen, so plazieren Sie das Schwert bitte so, daß sich seine Spitze innerhalb der Grenzen des angewählten Gebietes befindet. Ist das Schwert nach dem Druck auf den Feuerknopf noch vorhanden, ohne daß "sich etwas tut", so haben Sie entweder das Gebiet nicht richtig "getroffen" oder Sie können dieses Gebiet gerade nicht anwählen.

Beim Verteilen von Soldaten auf Ihre Ländereien gibt es ein anderes Steuerungssystem. Hier erscheint das Schwert über einem Ihrer Gebiete. Durch Bewegen des Joysticks nach rechts oder links wird jeweils ein Mann hinzugefügt bzw. abgezogen. Durch Bewegen nach oben oder unten werden zehn Mann auf einmal verändert. Drücken Sie den Feuerknopf, erscheint das Schwert über einem anderen Ihrer Gebiete. Sind beim Druck auf den Feuerknopf alle Soldaten verteilt, wird dieses Menue verlassen.

Für Zahleneingaben gilt die gleiche Richtungsbelegung des Joysticks. Hier erscheint jedoch meist kein Schwert. Ein Druck auf den Feuerknopf beendet die Eingabe.

Ein Schwert erscheint auch unter mitteilendem Textfenstern. Hier wartet das Programm auf den bestätigenden Druck auf den Feuerknopf.

3. Spielvorbereitungen

Erschrecken Sie nicht über den Titel dieses Abschnittes, denn Sie brauchen selbst fast keine Vorbereitungen zu treffen. Diese Arbeit nimmt Ihnen der Computer ab. Sie brauchen ihm lediglich Ihre Wünsche mitzuteilen.

Zunächst werden Sie gefragt, ob Sie ein neues Spiel beginnen oder ein abgespeichertes Spiel fortsetzen möchten. Im letzten Fall befolgen Sie bitte die Anweisung auf dem Bildschirm. Haben Sie versehentlich das "Nachladen" angewählt, so lassen Sie einfach nur die Spieldiskette eingelegt und drücken Sie den Feuerknopf. Der Computer wird Ihren Irrtum bemerken und noch einmal nachfragen.

Bei einem neuen Spiel wird zunächst das Spielfeld zufällig erstellt. Dies dauert einige Sekunden; haben Sie also bitte etwas Geduld. Sie können den Aufbau des Kontinentes am Bildschirm verfolgen. Er besteht aus insgesamt dreißig Gebieten unterschiedlicher Größe, Form und Geländebeschaffenheit. Sechs kleine Felder sind für Schlösser reserviert. Die Schlösser werden zufällig plaziert, aber so, daß niemals zwei direkt benachbart sind. Die übrigen vierundzwanzig Gebiete teilen sich in sechs unterschiedliche Geländearten mit jeweils vier Feldern auf. Es gibt Grasland, Sandwüsten, Buschland, Wälder, Hügelregionen und Gebirge. Die Bildschirmdarstellung ist entsprechend. Sämtliche Gebiete sind durch Grenzmauern oder Fluß von den Nachbarregionen abgetrennt. Der Fluß dient lediglich zur optischen Verschönerung. Für das Spiel hat er keine Bedeutung.

Ist das Spielfeld, welches bei jedem neuen Spiel anders ist, fertiggestellt, werden Sie gefragt, ob es Ihnen so zusagt. Falls nicht, startet das Spiel wieder von vorn.

Sagt das Spielfeld zu, so überfliegt ein Drache den Kontinent. Hierbei werden für das Spiel wichtige Daten errechnet. Bitte gedulden Sie sich also noch ein paar Sekunden.

Nun wird zwischen zwei nicht miteinander verbundenen Gebieten ein Tunnel gegraben. Dieser erlaubt später einen Angriff von einem Feld ins andere, was das Spiel etwas interessanter macht. Die kleinen Tunneleingänge sind auf dem Bildschirm sichtbar.

Jetzt folgt die Frage, wieviele Spieler am Spiel teilnehmen möchten. Das Spiel ist für einen bis vier Spieler konzipiert. Es macht natürlich größeren Spaß, zu mehreren zu spielen. Aber auch für den Solospieler hat das Spiel seinen Reiz. Es kann auf einen sehr hohen Schwierigkeitsgrad eingestellt werden, was den Ausgang eines Kampfes gegen eine Übermacht von Trollen äußerst ungewiß macht.

Nun geben alle Spieler der Reihe nach ihren Namen über die Tastatur ein. Die Eingabe muß mit der Return-Taste abgeschlossen werden. Korrekturen über die Delete-Taste sind möglich.

Ein Name muß aus mindestens drei Buchstaben bestehen und kann maximal zwölf Buchstaben lang sein. Es können auch Umlaute eingegeben werden. Die Tastenbelegung hierfür ist:

Ä = eckige Klammer auf, Ö = Pfund, Ü = eckige Klammer zu

Die Reihenfolge, in der die Namen eingegeben werden, ist nicht unwichtig. Sie wird auch im weiteren Verlauf des Spieles beibehalten. Die ersten Spieler haben beim Aussuchen am Anfang geringe Vorteile gegenüber den nachfolgenden.

Anhand des Namens wird der Computer zwar das Geschlecht des Spielers erkennen, vorsichtshalber aber noch einmal nachfragen. Der Spieler erhält dann den Titel "Baron" oder "Baronin". Danach darf man sich ein Wappen aussuchen und seine Farbe bestimmen. Dies dient zur besseren Unterscheidung der Spieler.

Anschließend darf sich jeder Spieler ein Schloß aussuchen. Schlösser sind im Spielverlauf keine zwingenden Heimatstätten. Ihr Verlust im Laufe des Spieles ist nicht allzu tragisch. Ärgerlich ist es aber schon, denn, wie Sie noch lesen werden, hat der Besitz von Schlössern gewisse Vorteile. Zunächst dient Ihnen ihr Schloß als nur schwer einnehmbares Hauptquartier.

Die noch freien Schlösser werden nun von Trollen besetzt. Auch die Hälfte der anderen Felder wird von Trollen bevölkert. Auf jeweils zwei der vier Gebiete einer Geländeart kommen zwei Trolle.

Jetzt dürfen die Spieler der Reihe nach dreimal ein noch freies Feld auswählen, in das ein Soldat hineinkommt. Es empfiehlt sich, an das eigene Schloß angrenzende Felder zu wählen oder ein Gebiet zu besetzen, das neben einem lohnenden Angriffsziel liegt. Nehmen weniger als vier Spieler teil, so bleibt noch Land übrig. Dieses fällt an die Trolle.

Im Anschluß daran werden die Truhen verteilt. Dabei wird pro Spieler jeweils eine Truhe in einem Schloß abgelegt. Die anderen und die leere Truhe werden so auf die Geländefelder verteilt, daß kein Spieler eine seiner eigenen Truhen in einer seiner Ländereien finden kann. Jedes Gebiet mit einer Truhe erhält einen zusätzlichen Mann oder Troll zur besseren Bewachung. Truhen können nicht auf den beiden durch Tunnel miteinander verbundenen Feldern stehen, um den Überraschungseffekt bei einem Angriff durch den Tunnel etwas zu kompensieren. Die Truhen bleiben während des ganzen Spieles unverrückbar an ihrem Platz, bis sie von dem richtigen Spieler gefunden werden. Die Spieler können die Truhen zwar sehen, wissen aber nicht, was sie enthalten. Ziel des Spieles ist es, als erster nacheinander "seine" drei Truhen zu erobern und die drei Symbole der Macht an sich zu bringen. Wem das gelingt, der wird König und gewinnt das Spiel.

Nun erhält jeder Spieler noch eine Armee mit einer Kopfstärke von zehn Mann, die er auf einmal in eines seiner Gebiete plazieren darf. Danach können die Spielbedingungen eingestellt werden.

Zunächst bestimmen Sie die Vermehrungsrate der Trolle. Sie ist mindestns so hoch wie die Anzahl der Spieler - der Anfänger sollte es dabei belassen. Erfahrenere Spieler können sie bis auf sechs steigern.

Dann legen Sie die Angriffsstrategie der Trolle fest. Zuerst können Sie entscheiden, ob die Trolle nur feldweise oder auch im Verbund angreifen.

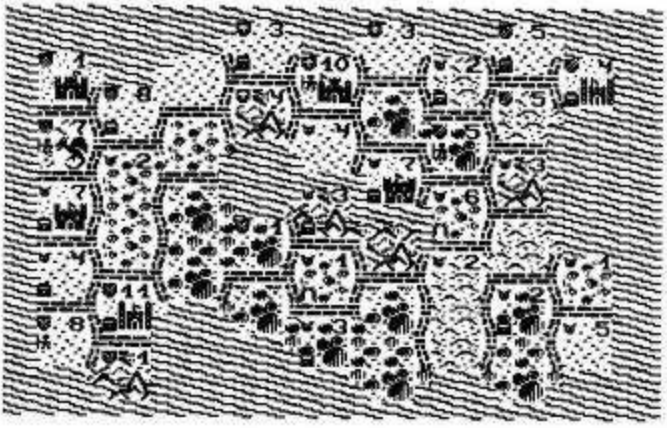
Feldweise bedeutet, daß nur die Trolle aus einem Gebiet auf einmal angreifen. Im Verbund können sich auch die Trolle mehrerer Gebiete, die an das angegriffene Feld grenzen, zu einem Angriff zusammenschließen. Dies ist für die Spieler gefährlicher.

Nun bestimmen Sie die Angriffsart der Trolle. Es wird zwischen wilden unkontrollierten Angriffen und solchen, wo sie die Siegchancen abwägen, unterscheiden. Im letzteren Fall werden die Trolle sich zurückziehen, sobald der Angriff offensichtlich scheitern wird.

Zuletzt können Sie noch wählen, ob ein Drache das Land terrorisieren soll. Dies bringt mehr Spannung ins Spiel, denn das Untier verhält sich sehr launisch und unberechenbar. Nach diesen Vorbereitungen beginnt das eigentliche Spiel.

4. Darstellung der Felder

Der Inhalt jedes Gebietes wird in einer 3x3 Bildschirmkästchen großen Matrix übersichtlich angezeigt. Diese Matrix befindet sich irgendwo in dem Gebiet (siehe untenstehende Grafik).



An der linken oberen Ecke dieser Matrix ist der Besitzer des Feldes erkennbar. Hier erscheint das Wappen des Besitzers. Halten Trolle das Gebiet besetzt, so ist an dieser Stelle ein gehörnter Trollkopf zu sehen.

Rechts daneben steht die Anzahl der Krieger, die dieses Feld besetzt halten. Die Anzeige ist höchstens zweistellig und normalerweise weiß. Übersteigt die Anzahl jedoch neunundneunzig, so erscheint die Zahl rot, und es werden nur die ersten zwei Stellen angezeigt, z.B. zwölf für einhundertachtundzwanzig.

Der Platz direkt unter dem Wappen ist für den Zauberer reserviert. Zu seiner Funktion später mehr.

Links unten sind die Truhen oder die Tunneleingänge zu sehen.

Das 2x2 Kästchen große Quadrat rechts unten dient zur Darstellung der Geländeart, der Schlösser oder des Drachens.

Gerade nicht besetzte Stellen innerhalb der Matrix geben die Sicht auf das vorhandene Gelände frei.

5. Der Spielablauf

5.1 Beginn einer Spielrunde

Eine Spielrunde dauert im Spiel etwa drei Monate und wird daher in Jahreszeiten gezählt. Zu Anfang einer jeden Spielrunde werden Sie gefragt, ob Sie das Spiel fortsetzen, also eine weitere Runde spielen möchten. Falls "Ja" fährt das Spiel fort. Bei "Nein" werden Sie gefragt, ob Sie auch sicher sind, daß Sie das Spiel abbrechen möchten. Sind Sie sich nicht sicher, so wird das Spiel fortgesetzt. Sollten Sie aber doch sicher sein, fragt Sie der Computer, ob Sie das Spiel abspeichern, also den Spielstand auf einer Diskette sichern möchten. Zum Speichern des Spieles müssen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Beachten Sie auch hierzu die Hinweise in Abschnitt 2.2. Nach dem Speichervorgang erfolgt erneut die Frage nach dem Spielabbruch.

Möchten Sie das Spiel abbrechen, ohne den Spielstand zu sichern, startet das Spiel wieder von vorn, und Ihr Spielstand wird gelöscht.

Wird das Spiel fortgesetzt, so beginnt nun die nächste Spielrunde. Jede Runde ist in einzelne Phasen aufgeteilt, die in unveränderter Reihenfolge durchlaufen werden.

5.2 Die Trollphasen

Die Trollphasen werden nur durchlaufen, solange noch Trolle auf dem Spielfeld sind. Dies kann jedoch recht lange dauern, denn die Trolle können harte Gegner sein. Es gibt zwei Trollphasen: die Trollvermehrungs- und die Troll-Angriffsphase.

5.2.1 Die Trollvermehrungsphase

In dieser Phase vermehren sich die Trolle, d.h. sie bekommen Nachschub (man könnte auch sagen: Nachwuchs). Es wird zufällig eine der sieben Geländearten (auch Schlösser zählen hier als Geländeart) ausgewählt, in denen sich die Trolle vermehren. In jedes von Trollen besetzte Gebiet wird ein weiterer Troll hinzugefügt. Grenzt dabei ein von Trollen bewohntes Schloß an dieses Gebiet, so vermehren sich die Trolle auch dort. Eine Ausnahme - und ein Unglück für die Menschen - ist es, wenn sich die Trolle direkt in den Schlössern vermehren. In diesem Fall erhält nämlich nicht nur jedes Schloß einen zusätzlichen Troll, sondern auch noch jedes der daran angrenzenden Trollgebiete. Das Ganze wiederholt sich mit einer anderen Geländeart so oft wie die Vermehrungsrate eingestellt worden ist.

5.2.2 Die Troll-Angriffsphase

Wenn die Vermehrung abgeschlossen ist, planen die Trolle einen Krieg. Befinden sich in einem Gebiet mehr als drei Trolle, so fühlen sie sich stark und bekommen eventuell Lust auf eine Schlacht. Schlacht ist wörtlich zu nehmen, denn es wird den Trollen nachgesagt, daß sie Menschenfleisch sehr schätzen.

Je mehr Trolle ein Feld bewohnen, desto wahrscheinlicher kommt es zu einem Angriff - falls die Spielbedingungen dies zulassen. Mehr als sechs Trolle in einem Gebiet greifen, wenn sie können, immer an, da ihnen ihr Land zu eng wird.

Beteiligt sich ein Trollgebiet an einer Schlacht, so ziehen alle Trolle bis auf einen in das angegriffene Feld und tragen den Kampf aus.

Anders ist es bei den Trollen, die ein Schloß bewohnen. Da es sich in einer Festung immer etwas besser leben läßt als in der freien Natur, halten es die Trolle hier etwas länger aus, ehe sie den Blutdurst verspüren. Ein Übergriff aus einem Schloß erfolgt erst, wenn dort mehr als acht Trolle hausen. Auch ziehen nicht alle in die Schlacht; sechs bleiben stets als Besatzung zurück.

Der genaue Ablauf einer Schlacht und deren Regeln werden später behandelt. Hier soll uns zunächst nur der Ausgang interessieren. Gnade gibt es bei den Trollen nicht. Entweder sie gewinnen oder verlieren den Kampf. Sie machen auch keine Gefangenen, denn Mitleid ist ihnen fremd. Es ist eine unerbittlich und grausam geführte Konfrontation. Gewinnen die Trolle, so besetzen sie das eroberte Feld zunächst mit einem ihrer Leute. Die übrigen gehörnten Krieger werden gleichmäßig auf die umliegenden von Trollen besetzten Gebiete und das eroberte Feld verteilt. Dies kann zu hohen Trollkonzentrationen in den Nachbarregionen führen. Hierdurch kann es wieder zu neuen Kämpfen kommen - siehe hierzu die oben erläuterte Konzentrationsregel.

Werden die Trolle zurückgeschlagen, so hängt es von den Spielbedingungen ab, was sie tun werden. Wenn die Trolle ihre Erfolgsaussichten abwägen, werden sie sich zurückziehen und die entkommenen Kämpfer wie oben beschrieben, verteilen. Ansonsten kämpfen sie bis zum Tod in der Hoffnung, den verhaßten Menschen noch so viele Verluste zuzufügen, wie es eben geht.

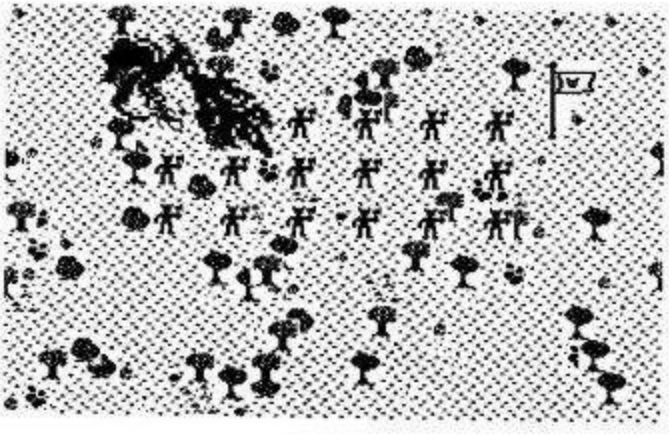
Die Trolle bilden untereinander eine Einheit. Sie sind zwar streitlustig, und es gibt viele Querelen untereinander, doch sind sie niemals so zerstritten wie die Menschen. Daher greifen sich die Trolle auch nie ernsthaft gegenseitig an, sondern konzentrieren ihre Attacken nur gegen die Menschen.

Die Trolle führen so viele Angriffe durch, wie sie können und wollen. Erst danach sind die Trollphasen abgeschlossen.

5.3 Die Drachenphase

Diese Phase wird nur durchlaufen, wenn ein Drache das Land terrorisiert. Er erscheint in der zweiten Spielrunde, also im Sommer des ersten Jahres zufällig auf einem Feld. Dies wird immer ein Geländefeld sein, denn Schlösser bleiben von den Heimsuchungen durch dieses Untier verschont.

Nun wechselt das Szenario und stellt das Gebiet mit seinen Einwohnern vergrößert dar. Der Drache senkt sich herab und verbrennt mit seinem Feueratem eine zufällige Anzahl von Kriegern, um sie anschließend zu verschlingen. Die Anzahl der Opfer schwankt zwischen eins und fünf.



Trollfleisch ist zäh und tranig, daher kaut der Drache oft nur mißmutig darauf herum. Hat er nur Trolle gefressen, beschließt er mit einer Wahrscheinlichkeit von 75% noch ein weiteres Gebiet anzufliegen und es zu überfallen. Ansonsten, oder nach Genuß des zarteren Menschenfleisches, verbleibt er für den Rest der Spielrunde in diesem Feld, um seinen Verdauungsschlaf zu halten.

Es ist natürlich bitter, wenn man durch das Ungeheuer einige Kämpfer verliert. Diese Schwächung wird aber nicht dazu führen, daß Feinde das Gebiet noch in der gleichen Spielrunde angreifen. Kein Krieger, weder Mensch noch Troll, ist dazu zu bewegen, in ein Feld einzufallen, in dem sich der Drache aufhält. Das bedeutet, daß ein vom Drachen besetztes Gebiet nicht angegriffen werden kann. Aus diesem Feld heraus kann aber sehr wohl attackiert werden, zumal sich die Soldaten dort sehr freudig der Gegenwart des Monsters entziehen werden.

5.4 Die Spielerphasen

5.4.1 Die Verstärkungsphase

Die Spieler durchlaufen diese Phase der Reihe nach. Erst dann wird die Verstärkungsphase verlassen. Hier erhält jeder Spieler neue Soldaten. Deren Anzahl richtet sich nach bestimmten Regeln. Für jeweils zwei Gebiete in seinem Besitz bekommt der Spieler einen Krieger. Gehören dem Spieler Schlösser, so gibt es für jedes eigene Feld, das an ein eigenes Schloß grenzt, noch einen Kämpfer dazu. Grenzt ein Gebiet an mehrere eigene Schlösser, so zählt es auch mehrfach.

Besitzt ein Spieler alle vier Felder einer Geländeart, so ergibt dies noch einen Bonus von zwei zusätzlichen Leuten. Der Besitz mehrerer oder aller Schlösser führt nicht zur Erhöhung des Nachschubs, da man für Schlösser ja bereits den Nachbarfeld-Bonus erhält.

Sollte diese Berechnung weniger als vier Soldaten ergeben, so bekommt der Spieler dennoch eine Mindestverstärkung von vier Mann, damit er überhaupt noch eine Chance hat. Ein Berechnungslimit nach oben existiert eigentlich nicht. Es ergibt sich allerdings aus den natürlichen Gegebenheiten des Spielfelds, daß ca. vierzig bis fünfzig Soldaten die absolute Obergrenze darstellen.

Falls Sie zur Zeit keinen Zauberer in Ihrem Heer haben, so können Sie nun einen solchen anwerben. Dies verringert Ihre Verstärkug um zwei Mann. Ein Zauberer unterstützt Ihre Männer im Kampf; seine genaue Funktion wird im Abschnitt 6 noch näher erläutert. Sie können ihn in ein beliebiges Feld plazieren.

Danach können Sie die Verstärkungstruppen so wie im Abschnitt 2.3 beschrieben, beliebig auf Ihre Gebiete verteilen. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

5.4.2 Die Spieler-Angriffsphase

Jetzt bekommen die Menschen die Gelegenheit zur Kriegführung. Sie können ein beliebiges Gebiet attackieren, vorausgesetzt es gehört nicht Ihnen und der Drache hat sich nicht dort niedergelassen. Deuten Sie mit dem Schwert auf das Feld, welches Sie angreifen möchten. Wollen Sie nicht kämpfen, so zeigen Sie mit dem Schwert auf eines Ihrer Gebiete.

Soll jedoch ein Angriff stattfinden, so geht der Computer alle Ihre Gebiete durch, von denen aus Sie Truppen zum Angriff abziehen können. Dies sind alle Felder, die an das Angriffsziel angrenzen, bzw. wenn ein Tunnelfeld attackiert wird, auch das Gebiet am anderen Ende des Tunnels. Setzen Sie so viele Soldaten ein wie Sie benötigen. Anschließend werden Sie gefragt, ob Sie noch mehr Truppen mobilisieren möchten. Wenn ja, werden noch einmal die Grenzgebiete durchgegangen, um eventuelle Truppenreste heranzuholen. Sind keine Truppen verfügbar oder setzen Sie keine ein, erscheint die Meldung "Angriff nicht möglich" und Sie können ein neues Angriffsziel auswählen.

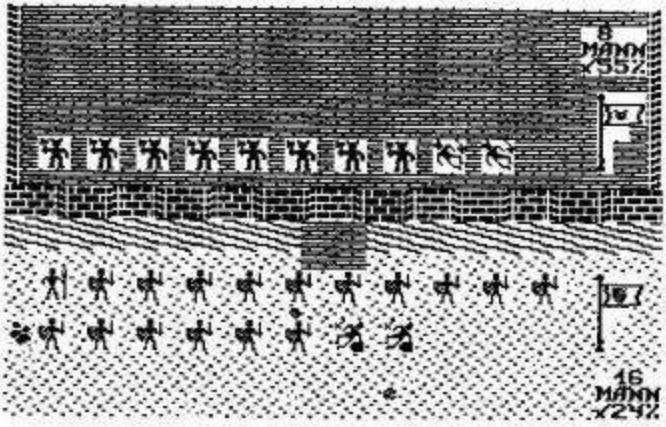
Falls Sie über einen Zauberer verfügen, können Sie diesen nun zur Unterstützung herbeirufen. Er teleportiert sich zum Kriegsschauplatz. Aber auch der Verteidiger kann - sofern er ein Mitspieler ist (Trolle hassen bekanntlich Magie) - seinen Zauberer zur Schlacht hinzuziehen.

Dann werden die Kontrahenten noch einmal in einer Auflistung gegenübergestellt und die Kampfstärke wird ermittelt. Näheres hierzu wird im Abschnitt 6 erläutert.

Nun wechselt das Szenario und zeigt das angegriffene Gebiet und die beiden feindlichen Heere. Aus Platzgründen können auf jeder Seite maximal 64 Krieger dargestellt werden. Im Kampfgeschehen wird aber durchaus die Gesamtzahl der Soldaten berücksichtigt. Denn einer Übermacht gelingt ein Sieg umso eher, je größer sie ist. Während der Schlacht können die Kampfrunden durch Bewegen des Joysticks eingeleitet werden. Dies läßt dem Spieler Zeit zum Überlegen, ob sich eine erneute Kampfrunde noch lohnt.

Ist der Angreifer der Auffassung, daß er die Schlacht nicht mehr gewinnen wird, kann er durch einen Druck auf den Feuerknopf das Signal zum Rückzug geben. Dies geht aber erst nachdem schon mindestens eine Kampfrunde durchlaufen wurde. Während der Flucht fällt der Verteidiger den Angreifern in den Rücken und hat somit noch einen Schlag frei. Danach ist die Schlacht beendet. Der Verteidiger kann sich jedoch nicht zurückziehen. Er muß bis zum letzten Mann kämpfen.

Zieht sich der Aggressor nicht zurück, so endet die Schlacht entweder mit dessen Sieg oder seiner totalen Niederlage. Bei einem Sieg wird das eroberte Gebiet zunächst repräsentativ mit einem Mann besetzt. Die übrigen Soldaten können auf dieses und die angrenzenden eigenen Felder beliebig verteilt werden. Auch die Überlebenden eines Rückzuges werden auf die umliegenden, eigenen Gebiete verteilt. Bei einer Niederlage wird jedoch niemand mehr zum Verteilen übrig sein...



Eine Besonderheit ist der Extra-Angriff. Normalerweise kann ein Spieler nur einen Krieg pro Spielrunde führen. Durch das Gewinnen von Kämpfen werden die Soldaten allerdings trainiert, und ihre Moral hebt sich. Wer fünf Schlachten - egal ob als Angreifer oder als Verteidiger - gewinnt, erlangt eine Möglichkeit zu einem Extra-Angriff. Hat man einen Extra-Angriff gut, kann man nach dem normalen Krieg noch einen zusätzlichen Angriff führen. Möchte man dies nicht, so kann man, wie gewohnt, eines seiner eigenen Gebiete anwählen. Man kann so auch mehrere Extra-Angriffe ansparen, um sie später zu verwenden. Es darf aber maximal nur eine zusätzliche Schlacht pro Runde angesetzt werden. Diese Funktion läßt sich nicht ausschalten. Wer nicht mit Extra-Angriffen spielen möchte, muß halt mit den Mitspielern vereinbaren, daß die Extra-Angriffe nicht benutzt werden.

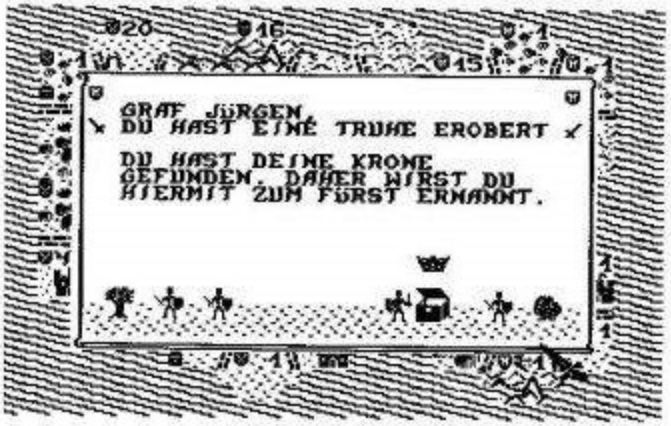
5.4.3 Eroberung von Truhen

Befand sich auf dem eroberten Gebiet eine Truhe, so wechselt das Szenario erneut und zeigt diese. Einer Ihrer Soldaten probiert nun Ihren Schlüssel aus. Paßt er nicht, so ist es keine von Ihren Truhen. Sie bleibt dann verschlossen an Ort und Stelle stehen.

Paßt aber der Schlüssel, so öffnet sich die Truhe und gibt eines der Symbole der Macht frei. Daraufhin erhalten Sie sofort einen neuen, höheren Titel.

Beim ersten Symbol werden Sie zum Grafen (oder zur Gräfin) ernannt, beim zweiten zum Fürsten (oder zur Fürstin). Wer das dritte Symbol gefunden hat, wird zum König (oder zur Königin) deklariert und hat das Spiel gewonnen.

Am Titel eines Spielers ist also erkennbar, wieviele Symbole dieser bereits besitzt. Aber die Symbole bringen nicht nur den Vorteil einer Beförderung mit sich. Wer seine Krone gefunden hat, darf acht neue Soldaten beliebig auf seine Felder verteilen. Das Gebiet kann dabei frei mit dem Schwert angewählt werden. Ein Druck auf den Feuerknopf setzt jeweils einen Mann. Der Fund des Zepters erlaubt es Ihnen, zehn beliebige Krieger der Gegner zu vernichten. Sie können das Schwert dabei auch wieder frei über den Bildschirm bewegen. Zum Auslöschen jeweils eines Kämpfers muß der Feuerknopf gedrückt werden, wenn die Schwertspitze in das angewählte feindliche Gebiet zeigt. Der Reichsapfel bedeutet zwölf zusätzliche Männer, die alle auf einmal in ein frei anwählbares eigenes Feld plaziert werden können. Nach diesen Aktionen verschwindet die leere Truhe vom Spielfeld. Falls kein Extra-Angriff mehr geführt werden kann, ist jetzt der nächste Spieler an der Reihe. Nach dem Ablauf der Handlungsphasen der anderen Mitspieler beginnt die neue Spielrunde.



6. Die Kampfregeln

Dieser Abschnitt widmet sich ausführlich den Regeln und Berechnungsgrundlagen für eine Schlacht. Es mag auf den ersten Blick etwas kompliziert erscheinen, ist aber im Grunde ganz einfach. Zwei Faktoren beeinflussen den Verlauf der Konfrontation. Der eine ist die Anzahl der Krieger auf jeder Seite, der andere ist die Kampfkraft in Prozent. Letztere bestimmt sich nach der Rasse der Krieger, dem Zauberer und dem Gelände.

Menschen haben grundsätzlich eine Kampfkraft von 25%, d.h. eine Chance von bis zu einem Viertel, einen Gegner bei einer Kampfrunde zu erschlagen. Die Trolle, die ja größer und stärker als Menschen sind, haben eine Kampfkraft in Höhe von 35%. Dies sind die Grundwerte.

Ein Zauberer, der sich an der Schlacht beteiligt, steigert die Kampfkraft noch einmal um 15%, wenn er sein Heer unterstützt. Menschen, die zusammen mit einem Zauberer kämpfen haben also normalerweise eine Kampfkraft von 40%.

Der Verteidiger kann die Deckung seines Geländes ausnutzen, sofern eine ausreichende Deckung vorhanden ist. So erhöht ein Krieg, der im Buschland geführt wird, die Kampfkraft des Verteidigers um 5%, bei einem Kampf in Wäldern und Hügelregionen um 10% bzw. um 15% bei einer Schlacht im Gebirge. Die Werte des Angreifers bleiben unverändert.

Den besten Schutz bieten die Schlösser, die somit auch am schwierigsten einzunehmen sind. Die Kampfkraft des Verteidigers wird um ganze 20% erhöht, und die Kampfkraft des Angreifers beträgt nur 60% des eigentlichen Wertes. Für Angriffe über den Fluß oder durch den Tunnel gibt es keinen zusätzlichen Geländebonus. Näheres verdeutlichen die folgenden Tabellen:

Kampfkraft der Angreifer in Prozent	Menschen	Menschen mit Zauberer	Trolle
Gelände	25 %	40 %	35 %
Schlösser	15 %	24 %	21 %

Kampfkraft Verteidiger in Prozent	Geländebonus	Menschen	Menschen mit Zauberer	Trolle
Grasland	0 %	25 %	40 %	35 %
Sandwüsten	0 %	25 %	40 %	35 %
Buschland	+ 5 %	30 %	45 %	40 %
Wälder	+ 10 %	35 %	50 %	45 %
Hügelregionen	+ 10 %	35 %	50 %	45 %
Gebirge	+ 15 %	40 %	55 %	50 %
Schlösser	+ 20 %	45 %	60 %	55 %

Wird nun eine Kampfrunde ausgetragen, so erzielt jede Seite eine Mindesttrefferzahl. Wir gehen davon aus, daß jeder 6. Krieger mit Sicherheit einen Treffer landet, der einen feindlichen Soldaten ausschaltet. Dies bedeutet, daß z.B. 60 Mann innerhalb einer Kampfrunde mindestens 10 Gegner vernichten. Wer allerdings ein Schloß angreift, hat nur eine Mindesttrefferquote von einem Zwölftel.

Dazu kommt noch eine Anzahl zufälliger Treffer, die aus der Kampfkraft resultiert. Der Wert der prozentualen Kampfkraft aus der Kopfstärke der Soldaten wird ermittelt. Dann wird eine zufällige Zahl zwischen Null und dem errechneten Wert bestimmt. Der Verlust wird für beide Seiten gleichzeitig errechnet. Es gibt also keinen "Erstschlag".

Dies ist die Zahl der zusätzlichen Treffer. Hierzu kommt noch die Mindesttrefferzahl. Damit ist der Verlust des Gegners festgelegt. Nehmen wir an, die Krieger aus obigem Beispiel wären Menschen und hätten zusammen mit Ihrem Zauberer eine Kampfkraft in Höhe von 40%. 40% von 60 ergibt 24. Die Mindesttrefferzahl betrug 10. Es fallen also auf der Gegenseite 10 bis 34 Kämpfer.

Die nun folgende Tabelle zeigt die Trefferzahlen für jeweils 100 Krieger bei verschiedenen Kampfstärken und Kampfarten:

Kampfkraft in Prozent	Angreifer	Verteidiger	Angriff auf ein Schloß
15 %	-	-	8 - 23
21 %	-	-	8 - 29
24 %	-	-	8 - 32
25 %	16 - 41	16 - 41	-
30 %	-	16 - 46	-
35 %	16 - 51	16 - 51	-
40 %	16 - 56	16 - 56	-
45 %	-	16 - 61	-
50 %	-	16 - 66	-
55 %	-	16 - 71	-
60 %	-	16 - 76	-

Bei annähernd gleicher Kampfkraft genügt normalerweise eine geringe zahlenmäßige Überlegenheit zum Sieg. Je größer das eigene Heer jedoch ist, desto geringer werden die eigenen Verluste sein, da ein größeres Heer eine Anzahl von Feinden in weniger Kampfrunden besiegen kann als ein kleineres.

Um ein Schloß zu erobern, benötigt man erfahrungsgemäß etwa doppelt so viele Soldaten wie die Schloßbesatzung zählt und möglichst noch einen Zauberer.

Game Credits:

Design: R. K. Rien
Programmierung: The Dark One
Grafik & Sound: Rüdiger Rinscheidt
Titelgrafik: Loch Grafik & Design
Anleitung: Rüdiger Rinscheidt
Regeldurchsicht: Helmut Loch
Testphase: Torsten Doennges
Rüdiger Rinscheidt
Version: Stand November 1989
Copyright & Vertrieb: German Design Group

Programmstart:

Commodore 64 und Diskettenlaufwerk aus- und wieder einschalten. Diskette mit der Vorderseite einlegen. Geben Sie nun den folgenden Befehl ein:

LOAD"*",8,1 und drücken Sie die 'RETURN'-Taste.

Das Programm startet sich nun von selbst. Bei Ladeproblemen bitte mit uns Rücksprache nehmen.

Rechtliches:

Das volle Urheberrecht für das Programm und diese Anleitung sowie alle weiteren Rechte bleiben der GERMAN DESIGN GROUP vorbehalten. Das Programm ist nicht kopiergeschützt. Es sei dem Eigentümer erlaubt, sich eine einzige Sicherheitskopie des Programms (mit Hilfe eines der üblichen Kopierprogramme) anzulegen und diese für den privaten Gebrauch zu benutzen.

Jede weitere Vervielfältigung des Programms oder dieser Anleitung in irgendeiner Form, auch nur auszugsweise, oder die Weitergabe der Sicherheitskopie oder die des Originals unter Behalt der Kopie ist nicht gestattet.

7. Epilog

Es gibt viele Vorgehensweisen für den Spieler. Das Spielziel besteht darin, alle eigenen Truhen schnellstmöglich zu erobern. Es kommt nicht darauf an, daß ganze Land zu beherrschen.

Man kann natürlich ein großes Reich aufbauen, um durch mehr Nachschub mächtiger zu werden, wobei man die Truhen seiner Gegner scharf bewacht. Man kann aber auch, ohne unbedingt nach Truhen zu suchen, gezielt seine Gegenspieler ausschalten und - wenn man es geschickt anstellt - dabei sogar Hilfe durch die Trolle erhalten.

Als erfolgreich hat sich sogar schon die Methode erwiesen, mit einer Nomaden-Armee durch das Land zu wandern, um schnell alle erreichbaren Truhen abzuklappern, wobei man aber nur wenige Felder besitzt, bzw. halten kann. Auch Mischformen dieser Taktiken sind erfolgversprechend. Sie sehen also selbst, wieviele Möglichkeiten das Spiel den Spielern bietet. Am besten ist es, Sie finden Ihre bevorzugte Strategie selbst heraus.

Wir weisen darauf hin, daß dieses Spiel, in dem auch Gewalt dargestellt wird - allerdings nur in symbolhafter Form - keinesfalls gewaltverherrlichend oder gar kriegshetzerisch gemeint ist. Wir bitten darum, das Element des Krieges in diesem Spiel nicht allzu ernst zu nehmen. Wir haben es auch nicht getan. Gewalt aber ist eine ernste Sache und sollte daher auf den Computerbildschirm beschränkt bleiben.

Ein zweiter Teil dieses Spieles ist bereits in Vorbereitung. Er wird einen ähnlichen Aufbau, aber ein anderes, interessantes Spielkonzept besitzen. Diese Fortsetzung wird ab März 1990 erhältlich sein. Fragen Sie doch zu gegebener Zeit mal bei uns an.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen beim Spielen.

Falls Sie Bestellungen, Fragen, Wünsche, Anregungen an uns richten oder einfach unseren kostenlosen Katalog anfordern möchten, so schreiben Sie einfach an die unten angegebene Adresse oder rufen Sie uns an.

German Design Group
Rüdiger Rinscheidt
Buchholzstraße 17
4765 Holzwickede

West-Germany

Unsere Hotline (02301) 12647 ist jeden Freitag von 16.00 bis 18.30 Uhr besetzt; Sie dürfen es aber auch gern an anderen Werktagen zur selben Zeit versuchen.